TSUNAMI

Primer Fanzine en la Costa Caribe Colombiana sobre Animación Japonesa

Año 1 - Número 3
Abril del 2002 - Valor $2.000 pesos

SUIKODEN II

©1995 1998 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

Publicación Mensual del grupo B. O. C - Universidad del Norte
Barranquilla – Colombia

CONTENIDO

Tsunami. Año 1 – No. 3
Barranquilla – Colombia

TSUNAMI

- **En Portada**
Suikoden II

- **Editorial**

- **Video Juegos**
Suikoden II para PS

- **Especial**
El BOC en Abril

- **Conociendo Nuestro Género**
Qué significa la palabra "otaku" ???...

- **Hentai**
Una Introducción al Hentai

- **Nihongo**
Otaku Lingo

- **Puntos Interesantes**
¿ Cómo dibujar manga ?

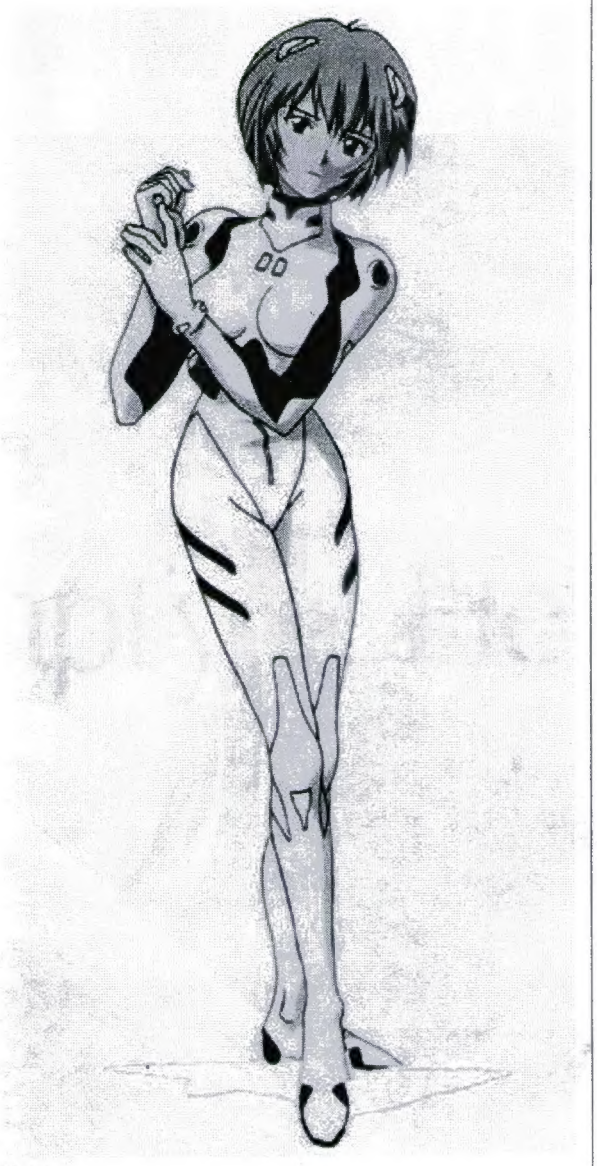
- **Especial de Lectores**
Qué hay detrás de X-1999 de CLAMP ???...

- **Anime en Colombia**
Historia del Anime en Colombia, 2da Parte

- **De Nuestros Lectores**
Qué opinan los que leen Tsunami???...

- **Internet**
Los mejores links de tus series favoritas

- **Créditos**



Rei Ayanami de Neon Genesis Evangelion

EDITORIAL

Saber Marionette J Again

Wow!!!... ya estamos en el tercer numero de **Tsunami**!!!... cuéntanos, que te ha parecido???? ^_^.

Para este mes regresamos con el diccionario anime y consejos para aprender a dibujar manga, mostraremos el verdadero significado de la palabra Otaku, también hablaremos sobre la historia del Hentai, y para este mes en videojuegos les tenemos a Suikoden II para playstation; además de muchos temas interesantes.

Podrán ver que en esta tercera edición estrenamos nuevas secciones que esperamos sean de su agrado. No olviden hacernos llegar sus comentarios sobre lo que **Tsunami** ofrece a todos sus lectores.

Por otro lado, deseamos pedirles disculpas por algunos errores en los textos que se colaron en la edición pasada, errores que trataremos de que no vuelvan a suceder en nuestras siguientes ediciones.

También deseamos que **Tsunami** sea uno de los medios utilizados para promocionar las actividades que desarrollan los diferentes grupos a los largo y ancho del país, así que si tienes algo que decir o un evento que anunciar, no dudes en comunicarte con nosotros!!!.... ^_^

Para finalizar, recuerda, nos gusta conocer la opinión de quienes nos leen, si tienes algo que decirnos, no dudes en escribirnos a nuestro e-mail **fanzine_otaku@otakumail.com** , nos vemos en mayo en **Tsunami**!!!!! ^_^

Lucy Saotome
E-mail: otakubq@yahoo.com

VIDEO JUEGOS

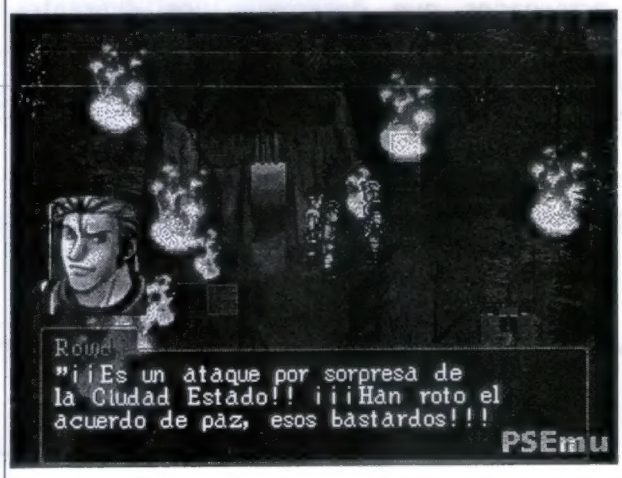
SUIKODEN II PARA PLAYSTATION

Por: Tai-Kun
E-mail: rmiguelzapata47@yahoo.com

Vive la experiencia de un cuento épico de guerra, magia, amistad y traición.....

Estas son las palabras que están al reverso del cd, las cuales expongo aquí ya que describen al juego mejor de lo que yo lo hubiera podido hacer ^_^...

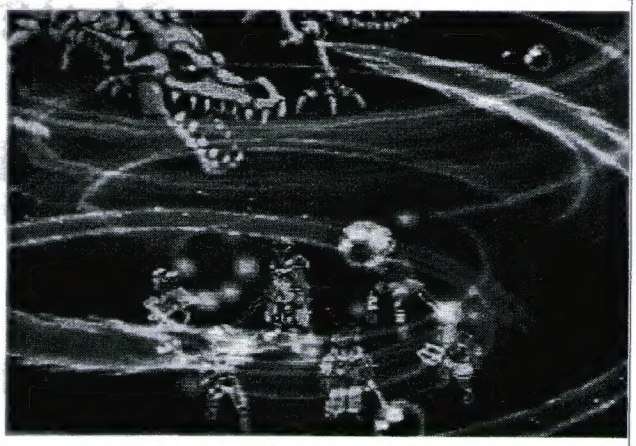
Suikoden II es un juego hecho por Konami, y que salió a la venta en USA a mediados de Septiembre de 1999. Este juego es considerado por muchos como la verdadera continuación de un RPG, ya que aquí no hay un nuevo mundo ni todos los personajes han desaparecido, aquí los personajes viejos andan por ahí o se hablan de ellos lo que da una grata sensación entre nostalgia y felicidad, otro de los puntos fuertes de Suikoden es que no es una party (en los Rpg's party se le llama a los compañeros del héroe que por lo general son 2 o 3 personajes mas) de tres o mas contra todo un ejército, no aquí es la guerra!!!!!!!!!!.



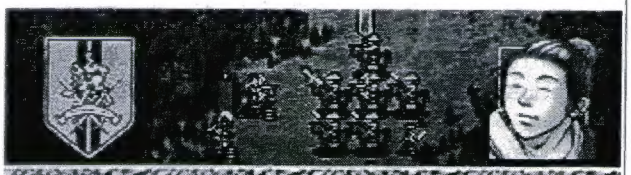
Al comenzar el juego presentan un video en donde te van mostrando mas o menos de lo que se trata este juego, no es un video del otro mundo pero cumple lo que debe hacer. Cuando comienzas un nuevo juego, te preguntarán si tienes grabado el final del primer juego para cargar la información de todo lo que hiciste en el primer Suikoden (de aquí que el juego sea una verdadera secuela), y te piden que ingreses el nombre del protagonista.

La historia comienza en un campamento militar del ejército de Highland en donde tu eres un soldado que está junto a tu mejor amigo, mientras están durmiendo un capitán los despierta y les dice que huyan ya que hay un ataque sorpresa del ejército del Estado (enemigos de Highland), tanto tu amigo como el protagonista huyen pero luego de estar corriendo un rato se dan cuenta de que es una emboscada ya que al huir los acabarían a todos y deciden regresar al campamento para decírselo a su capitán, al volver ven a su capitán con el príncipe de Highland y es porque él fue el que organizó la emboscada para poder decir que había sido el Estado quien los había atacado y así comenzar una guerra.

Después de escuchar esto tomas la decisión de reclamar al capitán o de huir enseguida, al estar huyendo el capitán los descubre, quedan acorralados en lo mas alto de una montaña y peleas contra unos soldados, al derrotar a los soldados el capitán se va a buscar refuerzos, en este momento el protagonista y su mejor hacen la promesa de reencontrarse y saltan a un río, la pantalla se coloca negra y empiezan a mostrar todos los momentos felices que pasaron juntos, luego te recogen dos viejos conocidos del primer Suikoden y te dicen que no alcanzaron al otro joven que cayó al río.....



En este juego no hay gráficos del otro mundo, son en 2d iguales a los del primer Suikoden pero mejorados. Hay tres tipos de forma de batallas: La primera forma es la normal en donde tu tienes tu party y peleas contra los enemigos que te salgan, las magias tampoco son tan espectaculares como en Final Fantasy pero cumplen su cometido, además las magias de algunos personajes pueden combinarse y realizar poderes especilaes.



La segunda forma es cuando luchas con tu ejército, aquí hay arqueros, caballería y hasta magos, y este forma es parecida a la de Final Fantasy Tactics para PSX o a la de Advance Wars para GBA de ahí el porque de la guerra.

Y la tercera forma son duelos personales, aquí la batalla es uno a uno y no hay poderes sólo golpes y depende del nivel en que este el protagonista.

Otra novedad de Suikoden es el castillo del protagonista o la base, ya que ésta se va llenando con todos los personajes que unas o se vayan uniendo y así cada personaje le aporta algo nuevo al castillo lo cual lo va expandiendo y haciéndolo más grande.

La cantidad de personajes es de 108 ya que cuenta la historia de las 108 estrellas del destino, de esta gran cantidad de personajes se puede escoger más de la mitad y cada personaje tiene su propia historia y secreto lo que hace bastante interesante el juego.

En conclusión, Suikoden II es un maravilloso juego que ningún amante de los RPG se puede perder así sea que jueguen el 2da o el 1ero, pero si juegas los dos vas a quedar aún mas encantado de este juego. Se espera que Suikoden III salga para PSX2.

Como nota final, existe una versión en anime llamada Suikoden, pero este nada tiene que ver con la trama de los videojuegos, a excepción de que se buscan también las 108 estrellas del destino.

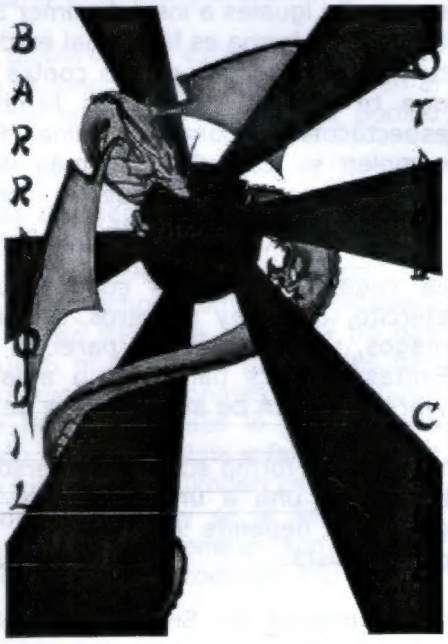
Es todo amigos, nos vemos en la próxima edición de **Tsunami** con más videojuegos!!!!...

ESPECIAL

EL B. O. C EN ABRIL

Por: Lucy Saotome
E-mail: otakubq@yahoo.com

Estamos en abril ^_^, y para este mes seguiremos con las **Tardes de Cine-Anime**, el lunes 22 de abril, en el Salón de Proyecciones del Bloque B en la Universidad del Norte, de 2:30 a 5:00 pm, se continuará con los ciclos de Rurouni Kenshin y Goldenboy y para el final, el comienzo del ciclo de las películas de Neon Genesis Evangelion ^_^.



La entrada en totalmente libre y todos los videos están hablados en japonés subtitulados en español ^_^ ...

La función seguirá este horario:
2:30 pm: Goldenboy (segunda ova)
3:05 pm: Rurouni Kenshin (segunda ova)
3:35 pm: Neon Génesis Evangelion: Death and Rebirth

Cualquier comentario o sugerencia sobre nuestras funciones, por favor, hazlas llegar a nuestro e-mail webmaster@otakubq.cjb.net ^_^

Desafortunadamente debido a inconvenientes internos y externos al BOC, nos vimos en la penosa necesidad de cancelar el **II Concurso Universitario de Dibujo Manga Uninorte 2002** U_U. Esperamos poder realizarlo plenamente entre marzo y abril del 2003.

Por otro lado, en la semana del 22 al 26 de abril, Bienestar Universitario llevará a cabo nuevamente la Semana por la Vida, en la que el grupo B. O. C participará con la **I Exposición de Dibujo Manga del BOC**, la que se realizará en el pasillo de Ingeniería de Sistemas, entre las cafeterías el CAI y El Pueblito, contamos con tu asistencia!!!!...

Si vives fuera de Barranquilla y deseas adquirir el fanzine, ponte en contacto con nosotros, envíanos un mensaje a **fanzine_otaku@otakumail.com**

Bueno tomodachi (amigos), es todo por esta edición, nos vemos en mayo !!!! ^_^.

CONOCIENDO NUESTRO GENERO

QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA "OTAKU" ???...

Por: Aldo Ramos y Lucy Saotome
E-mail: awsakura@hotmail.com - otakubq@yahoo.com

Aldo Ramos de Perú, nos envió un mensaje de correo electrónico acerca del significado de esta palabra que muchos usamos para identificarnos con nuestra afición hacia la animación japonesa, pero qué significa, qué entraña dicho término???... Leamos lo que Aldo nos cuenta ^_^:

"Hace poco tiempo escribía algunas opiniones a la señorita Mako de una mailing list de Sailor Moon, acerca de algunos detalles de animación que muy amablemente me envió y entre ellos, entré a tallar sobre el término "otaku", una expresión que incluso la he descrito en mi "glosario" de términos japoneses, el cual fue descrito de una forma un tanto diferente a lo que verán a continuación, pero a la larga será casi lo mismo, sólo que esta vez lo detallaré con más base.

La palabra otaku, puede ser traducida literalmente como "tu casa" o "tu hogar", pues se escribe como una combinación del ideograma de "casa" y el prefijo honorífico "o". En este sentido, la palabra es normalmente usada por amas de casa. "Otaku" también se puede usar para decir "tú", como un modo muy formal y cortés de dirigirse a un extraño en una conversación.

Para muchos de los jóvenes aficionados al manga y el anime en Japón que eran tímidos y socialmente ineptos, esta manera de comunicarse tan respetuosa, resultaba segura. Su "exagerado" uso de la palabra "otaku" llevó a que los medios informativos los denominaran "Otaku-zoku" ("tribu-otaku"), y de allí simplemente "otakus". Para ser más exactos, fue en Junio de 1983 cuando Aki Nakamori empezó a escribir la columna "Otaku no kenkyuu" ("Estudios sobre el Otaku") en "Manga Berikko", revista especializada en mangas "rorikon" ("lolita complex", una vertiente del hentai). En dicho espacio, Nakahori hizo un recuento de su visita a un "Comike" o "Komoketto" (abreviación del "Comic Market", convención de aficionados a las historietas y la animación), con especial mención de las características físicas, psicológicas y sociales de estos particulares aficionados. Entonces, el columnista sostuvo que la entonces vigente denominación "manía" (abreviación del inglés "maniac") era insuficiente para estos nuevos personajes, y propuso aplicarles el término "otaku". Aunque la columna fue cancelada al poco tiempo, la palabra pegó y empezó a ser usada por los medios y por los mismos fans para describir al obsesionado por algún tema (es decir, un "vicioso" o "fan a muerte"), y más precisamente a aquellos jóvenes desadaptados que buscaban refugio en un mundo de fantasía.

Lamentablemente, la opinión pública japonesa tomó conocimiento de la moderna denominación "otaku" debido a Tsutomu Miyasaki, un perturbado de 27 años que entre 1988 y 1989 raptó y asesinó a tres niñas en edad pre-escolar, los restos de una de las cuales envió a sus familiares bajo el seudónimo de "Yuuko Imada". (nombre tomado de uno de sus personajes femeninos favoritos de manga).

Después de su captura, en el departamento de Miyazaki (quien para colmo tenía el mismo apellido de uno de los directores de anime más prestigiosos, Hayao Miyazaki) se encontraron unos 6000 videos que incluían títulos sangrientos, de horror y también hentai, además de fanzines y mangas con historias del mismo corte. Esa es la triste historia de esta "palabrita", y tengo aun más cosas que decir, pero ya escribí lo necesario en este tema. Claro que aquí en Latinoamérica este término no es lo mismo (me imagino, por falta de información), pero al menos no lo tomamos tan en serio como los amigos japoneses.

Ahora... Existe un juego de OVAs que hace mucho lo escribí en uno de mis reportes. Me estoy refiriendo a "Otaku no video" (Gainax), pues bien... Ahora que ya sabemos aun más acerca de la palabra otaku, este juego de OVAs puede traducirse como "Tu video". Otro detalle, para quienes han visto Cowboy Bebop... Justamente en el episodio N°10 "Jamming With Edward", cuando Spike, Jet y Faye están tras la Búsqueda del hacker llamado "Radical Edward". Un secuencia en donde Faye dice lo siguiente (según el doblaje): "Atrapar a un Hacker es muy sencillo... Todos saben que los hackers son gordos, feos, usan anteojos y les apestan los pies" jajaja... "En otras palabras... Son Otakus", y luego de discutir algunas cosas, Jet decide ir a la Tierra para conseguir información de algún "otaku hacker". Como verán... Este "apelativo" se ha dicho, en base a lo escrito arriba. Un otaku puede ser un maniático de la música (por ejemplo, el heavy metal), o también un otaku puede ser aquel que se obsesione, por ejemplo con los video juegos... En fin, este término se le bautizó a todo aquel que se desconecte del mundo y se concentre sólo en una cosa, en forma exagerada y desmedida".

Hasta aquí en el mensaje de nuestro amigo Aldo. Sin embargo, debemos ver el contexto en el que se usa el término otaku en esta parte del mundo, tal como lo plantea Lucy:

Haciendo algunos apuntes sobre lo que escribe Aldo acerca del significado de "otaku".... primero, pues el uso de esta palabra para definir a los fanáticos de la animación japonesa en general no es sólo en Latinoamérica, es en todo el mundo occidental... los norteamericanos la usan, al igual que los europeos y por influencia nos llegó a nosotros.... segundo, he leído algunas publicaciones españolas que tratan de borrar esa palabra, "otaku", al referirse a nuestro género, sin embargo se sigue usando, digamos que se tiene que especificar entonces "desde el contexto occidental", lo que esta palabra significa, ya que desde este punto de vista no tiene nada que ver con enfermizo, psicópata y obsesionados, simplemente designa aficionados... Como último detalle, si tienes amigos japoneses jamás te presentes a ellos diciendo que eres un "otaku", ya que ellos lo entenderán desde su contexto oriental y creerán que eres un desadaptado social como el hombre que asesinó a las infantes y siempre que te autodefinas con esta palabra, recuerda hacer la aclaración: desde el punto de vista occidental.

Y tu, qué opinas del uso del término otaku para definir a los aficionados a la animación japonesa???.... si quieres tienes algo que decir sobre esto, haz llegar tus comentarios a **fanzine_otaku@otakumail.com...** Hasta la próxima edición de **Tsunami**!!! ^_^...

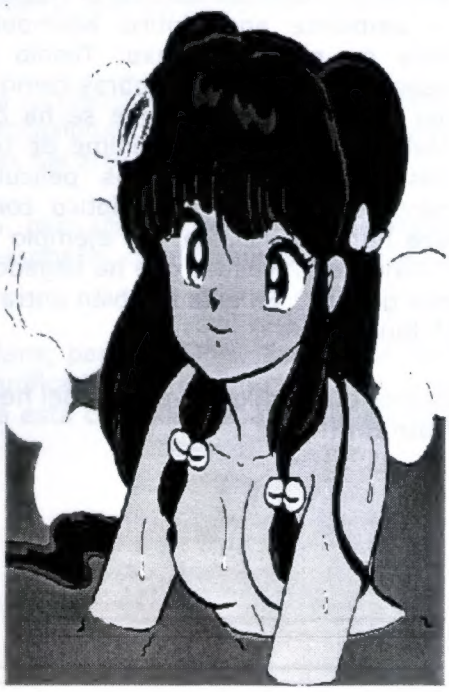
UNA INTRODUCCIÓN AL HENTAI

Por: Carlos Herrera
E-mail: cazadorhentai1@yahoo.es

Carlos Herrera desde Barranquilla nos envía este texto tomado de la página web Animangadreams.com, el cual nos hace una breve introducción acerca de cómo se inició el género hentai.. jejeje... ^_^U...:

"En 1984 aparecieron los primeras OVAS que salieron a la venta en el mercado japonés y AIC, en sus comienzos decidió que una productora subordinada (Fayri Dust) publicara "Cram Lemon", una OVA de 25 minutos sobre las relaciones sexuales de un joven estudiante llamado Ami con su hermanastro Hiroshi. El éxito de ventas sorprendió a propios y extraños, incluso a la productora que no se esperaba la estupenda acogida de un público que ya consumía manga erótico y debido a la generalización del vídeo doméstico, pedía todavía más.

Casi inmediatamente salieron al mercado "Escalation" y "Sf Chojigen Densetsu" con temática similar. Los géneros se iban determinando a medida que aparecían los videos de Five Star, Showa o de Fairy Dust. Esta última sería la que dominaría la mayor parte del mercado con la serie Cram Lemon donde, en cada episodio aparecían personajes nuevos con combinaciones sexuales de lo mas arriesgadas. En ese momento Serenna, una distribuidora pornográfica, ponía a la venta en nuestro país (España) una recopilación de tres capítulos de origen incierto. La publicación de esta cinta pasó completamente desapercibida y ahora se ha convertido en una pieza valiosísima.



Por otro lado, en 1987 se produjo el primer y último intento de adaptar un manga erótico en una serie de TV "Minna Ageachu" era su nombre y 47 episodios su duración, ya que la serie fue definitivamente cancelada en 1.988 por la censura japonesa.

En 1992 nacía "Pink Pinneaple", la productora más conocida por los aficionados españoles (y latinos también), que aportaba dos cosas muy importantes al hentai: Un guión más o menos sólido y una realización técnica similar al resto de producciones. Desde el principio hasta hoy, se han

mantenido estas dos premisas que han conseguido elevar la categoría de un genero que comenzaba a estancarse en producciones de poca calidad.

Su primer trabajo fue "End of summer", la adaptación de un vídeo-juego sobre un joven llamado Wataru Morooka y sus obsesivos intentos de seducir a la chica de la que est{a enamorado, Mai. Más tarde se iniciaría una producción de OVA's de historias independientes con guiones más elaborados de lo habitual, además de un buen despliegue técnico, tales como: Imma Yojo, con un marcado acento dramático donde el sexo no es lo mas importante de la historia. Hasta ahora siete OVA's se han realizado con temática muy diversa que abarca casi todos los géneros. Actualmente la producción de OVA's continúa con la diversidad y calidad como dos normas fundamentales. La lista es inmensa...citarlos todos sería muy laborioso.

Las parodias de series famosas como Ranma 1/2 y Sailor Moon se han realizado en producciones independientes, casi piratas, con una calidad técnica muy baja pero de un interés innegable. Son los más buscados en los Fansubs y pueden llegar a precios bastantes altos. Después se encuentran las parodias de un determinado género o de algún personaje (como Doraemon) que son bastante abundantes dentro de la productora Pink Pinneaple.

El drama destaca en "malos entendidos" o algunos capítulos de Inma Yojo como una apuesta por crear un hentai serio que juega con el morbo que produce las relaciones homosexuales o el incesto. Pero también hay relatos terroríficos con una ambientación histórica muy cuidada, o dramas familiares en el entorno familiar. Algunas historias giran alrededor de la corrupción y vicio en las empresas o los políticos japoneses.

El Gore, es un tema aparte, monstruos cachondos y escolares inocentes son los principales protagonistas de un ambiente apocalíptico acompañados de grandes dosis de sangre y sexo. Toshio Maeda es el gran maestro de este tipo de obras como "Urutsukidoji", toda una saga interminable que se ha convertido ya en un clásico y referencia del anime de tentáculos. Quizá las más interesantes son las películas que tienen un marcado ambiente apocalíptico con destrucción de la raza humana incluida. Un ejemplo puede ser el último trabajo de T. Maeda, que ha llegado a especializarse en este género". En esto también entra la serie de OVA´s de LA Blue Girl.

Esto es todo amigos amantes del hentai, qué les pareció???... ^_~. Hasta la próxima edición de **Tsunami**!!!....

NIHONGO

OTAKU LINGO

Por: LAiN
E-mail: lain_iwakura00@yahoo.com

De nuevo con ustedes en esta nueva edición de Tsunami. Espero que en el pasado artículo de esta sección hayan aprendido y conocido sin dificultad el significado de algunos de los términos más populares y comunes del mundo del anime y del manga, ahora continuaremos con las letras: E, F, G y H.

E-F-G-H

E

Ecchi – Al igual que la palabra Hentai, significa perverso y se relaciona con lo erótico.

F

Fuku – Es el típico traje de marinero o uniforme escolar, como el usado por Serena y las Sailors Scouts en Sailor Moon.

Fanart – Es el arte o dibujo de algún personaje de anime o manga que es elaborado por un fan, no es de su propia creación.

Fanboy – Este es el típico sujeto que vemos por ahí en alguna convención o encuentro de anime, que va disfrazado de algún personaje del cual puede estar obsesionado; es una forma burlesca que se usa para describir a un otaku o fan, por otros seguidores del arte anime y manga.

Fanfic – Es un corto de ficción, una historia escrita por un fan, pero usando personajes de anime con un nuevo y original argumento. Estos pueden incluir personajes de diferentes anime en la misma historia, esto depende de la imaginación del escritor.

Fansubs – Son traducciones y subtitulaciones hechas por los fans, para los fans. Estos subtítulos son conocidos por su estricta adherencia al verdadero significado del diálogo japonés (que podemos observar en OVAs), más que la compañía que realiza esta clase de trabajo. Un ejemplo de esto es la gente de Neo Tokyo, en Bogotá!

G

Gomen – Perdone, *Gomen ne* : Discúlpeme.

H

Hai! – Si, Bueno!

Hayaku! – Apresúrate!

Henshin – Transformación. También se usa para describir la transformación de los Mechas o Robots.

Hentai – Palabra japonesa para pervertido, perverso. Es una forma de anime y manga conocida por su pornografía. Anormalidad/ Perversión sexual.

Hime – Princesa. Como lo vemos en Mononoke Hime, la Princesa Mononoke.

Bueno amigos, la lista crece poco a poco. Si quieres agregar palabras, tienes alguna sugerencia, o tienes dudas sobre el contenido de esta sección, puedes escribirme a mi correo electrónico. En la próxima edición seguiremos explorando la jerga del anime y manga!!!!...

TSUNAMI

PUNTOS INTERESANTES

¿ CÓMO DIBUJAR MANGA ?

Por: El Santo
E-mail: cerbox@yahoo.com.mx

LA CABEZA: DIBUJO DE LA CABEZA DE FRENTE

Primer paso: Lo primero es trazar una circunferencia que nos servirá como cráneo. Dividimos la circunferencia con una línea recta, que determinará el eje vertical, punto de referencia para luego situar los ojos, la nariz y la boca.

Segundo paso: Ahora dibujaremos la parte inferior, correspondiente a la mandíbula, como si fuera un corazón (más o menos), en el que la parte superior del mismo coincidirá con las cejas. A la altura de esas cejas es donde acabará la línea que dibuja la mandíbula y donde podemos situar las orejas.

Tercer paso: Ahora que ya tenemos definida la mandíbula, el cráneo y el eje central de la cara, donde situaremos otros tres ejes (horizontales) donde irán los ojos, la nariz y la boca. Según representemos una mujer o un hombre, las distancias son distintas. La cara de la mujer suele ser más alargada y afilada, mientras que la cara del hombre no es tan alargada, y suele ser un poco más ancha.

Cuarto paso: Dibujamos el eje horizontal en donde se situarán los ojos, que más o menos van a coincidir con el diámetro de la circunferencia que hicimos en el primer paso. Y aprovechamos para dibujar también el eje en el que se situará la boca y el de la nariz, tratando de mantener unas proporciones más o menos realistas.

Quinto paso: Aquí debemos definir los rasgos más característicos del personaje, y dependiendo de sí es hombre o mujer le haremos la cara más ancha o estrecha, la mandíbula más afilada o dura, el cuello más ancho o estrecho, la boca y la nariz.

Sexto paso: Bien, ahora tenemos que situar los ojos, dejando una distancia entre uno y otro igual al ancho de un ojo (es decir, como sí tuviera tres ojos. Dibujamos las cejas, más anchas en el hombre, y más delgadas y alargadas en la mujer. Las pestañas, casi inexistentes en los hombres y exageradamente largas en las mujeres. Los ojos, más grandes en la mujer y más pequeños en los hombres (más cerrados o abiertos según lo que pretendamos expresar: Sorpresa, enfado, complicidad, llanto...) Y finalmente el pelo, adecuándolo al personaje (con el pelo también podemos expresar muchas cosas, sí es chico y lleva el pelo largo, cubriéndole parte de los ojos, dará una imagen rebelde, sí lo lleva corto, suele representarse como con "dientes de sierra" y da un aspecto más duro. Siendo chica podemos ponerle el pelo largo, corto, recogido en coleta, con rizos o tirabuzones, con media melena, mojado...)

Séptimo paso: Aquí ya damos los últimos retoques, dibujamos la pupila y el iris, grande, enorme, que no se vea como un círculo dentro del ojo, sino que ocupe la parte central del mismo y no sea posible ver la parte superior ni la inferior de la circunferencia que conformaría el iris. Debajo de los ojos, damos algo de color a las mejillas rayando esa zona con el lápiz. Debajo de la boca, siempre se suele dibujar una rayita que delimita lo que vendría a ser el labio inferior. La nariz se puede representar de varias formas, aunque la más sencilla es una simple raya curva con algo de sombra. Otro dato a tener en cuenta es que siempre que el personaje tenga el pelo largo, algún mechón del mismo deberá cruzar sobre uno de los ojos.

No olvides aplicar estos pasos y recuerda que con la práctica puedes mejorar y hasta crear tu estilo propio.

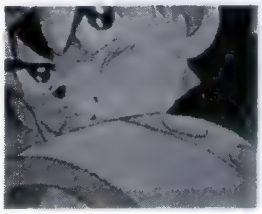
Esto es todo por esta edición amigos, nos vemos en la próxima con mas pautas para aprender a dibujmar manga...!!!

BARRANQUILLA OTAKU CLUB

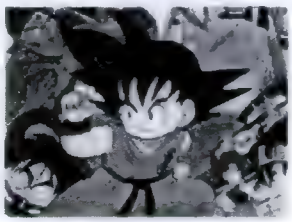
COFFEE BREAK

Estreno mundial, Primer Anime hecho en México, Animedia Death Match: Fly Vs Goku

Estreno mundial, Primer Anime hecho en México, Animedia Death Match Fly Vs Goku. Así es amigos, el primer Anime hecho en México ya lo puedes ver, A partir del primero de abril el estreno Mundial del Animedia Death Match, ¡¡¡Goku vs Fly!!!!... disfrútalo en http://www.animedia.com.mx/secciones/deathmatch.html !!!!!!.... ^_^



VS



ESPECIAL DE LECTORES

QUÉ HAY DETRÁS DE X-1999 DE CLAMP ???...

Por: Giovanni Mantilla – D. A. C
E-mail: himura1@starmedia.com

Giovanni Mantilla desde Bogotá, nos ha enviado el siguiente texto y se los presentamos a continuación aprovechando que en la edición del mes pasado hablamos del grupo CLAMP:

"En tus manos está el destino de este mundo, deberás decidir si este mundo vive o perece"

El destino del mundo recae sobre los hombros de unos cuantos, dependerá de ellos si este mundo sobrevive o no. Algunos de los protagonistas del fin del mundo ya han aceptado sus destinos, otros aun lo reniegan, unos cuantos más desde jóvenes se han preparado para esto. La batalla entre los siete sellos y los siete ángeles pronto iniciará.

Por mucho la mejor historia de los estudios CLAMP, X, al fin llega a la pantalla chica, obedeciendo la euforia generada por sus fans. X empezó a publicarse en 1992 en la revista mensual Asuka, y actualmente se sigue publicando. X se estrenó en la pantalla grande el día 3 de diciembre de 1996, causando descontento a muchos, pues su historia no se apega en nada la original. Tras varios años, lo esperado por los fans sucedió, se anunciaba la salida de un OVA de X, el cual sería seguido por una serie de televisión. La OVA salió a la venta el día 20 de agosto del 2001, mostrando avances de lo que sería la serie de Tv., la cual se estrenaría el 3 de octubre del 2001 a las 6:30 de la tarde por la cadena WOWOW.

Pero la historia no comienza en X, se remonta más atrás, en las vidas de futuros protagonistas de X. Subaru Sumeragi y Seishirou Sakurazuka, dragones en X, protagonizan otra historia, Tokyo Babylon, la cual se publicaría desde 1991 hasta 1994.

Relación de Tramas

CLAMP se ha caracterizado muchas veces por relacionar sus historias unas con otras. Si bien, muchas de las relaciones llegan a ser solo pequeños datos como lo son la torre de Tokio (Magic Knight Rayearth, Card Captor Sakura) , la universidad CLAMP (Clamp Campus Detectives, Miyuki-chan in wonderland) , el restaurante Dukylon (Angelic Layer, CLAMP Police Dukylon), existe una relación la cual se podría llamar la mejor. La relación existente entre Tokyo Babylon y X.

- Tokyo Babylon
Nos narra la vida de Subaru Sumeragi, heredero de una poderosa familia de onmyouji. Subaru se dedica a resolver misterios con la ayuda de su hermana gemela Hokuto y de su inseparable amigo Seishirou Sakurazuka.

El destino jugaría con él, causando una tragedia que lo marcaría de por vida. Siete años después, Subaru y Seishirou se encontrarían de nuevo cara a cara, pero en bandos opuestos, se encontrarían como protagonistas del fin del mundo, uno como uno de los siete sellos, otro como uno de los siete ángeles, se reencontrarían en la historia de X.

-X
En X se cuenta la historia de dos grupos de siete personas que estaban destinados a luchar en la batalla final , una batalla que decidiría el futuro de este mundo. Estos dos grupos serían conocidos como los Dragones del Cielo, los siete sellos, y los Dragones de la Tierra, los siete ángeles. Al frente de uno de estos grupos se encontraría Kamui, quien sería el que decidiera el destino del mundo.

Este juega con Kamui, pues si él se une a un grupo, su estrella gemela, quien nació en la forma de su amigo de la infancia, Fuuma Monou, se uniría al grupo contrario. Así al unirse Kamui a los dragones del cielo, Fuuma se une a los dragones de la tierra.

Datos curiosos de X

En cada tomo del manga de X se le ha dado un título a cada personaje que sale en las portadas. Estos títulos provienen de las cartas de Tarot. Existen 22 cartas, y 18 títulos han sido asignados. A continuación esta es la lista de las cartas y personajes ya asignadas:

1) Mago = Kamui
2) Sacerdotisa = Hinoto
3) Emperatriz = Kanoe
4) Emperador = Kyougo (padre de Fuuma y Kotori)
5) Hierophant = Seiichirou
6) Amantes = Kotori
7) Chariot = Sorata
8) Fuerza = Yuzuriha
9) Hermitaño = Satsuki
10) Rueda de la fortuna = Kakyou
11) Justicia = Karen
12) Ahorcado = Subaru
13) Muerte = Seishirou
14) Temperamento = Arashi
15) Diablo = Yuuto
16) Torre = Tooru Magami y Tokiko Magami
17) Star = Shiyuu Kusanagi

Las cartas que no han sido asignadas aun son : Estrella, Luna, Sol, Juicio Final y Universo. La carta número 22, el Tonto, fue asignada a un libro de arte. Las 22 cartas de tarot usadas son las 22 cartas arcanas.

Referencias Bíblicas del Libro del Apocalipsis

Algo que pocos conocen de X, es que CLAMP utilizó varias referencias del último libro de la Biblia, el Apocalipsis, para la elaboración de esta historia, a continuación esta una lista de las referencias que logre localizar:

1) Se habla que uno de los apóstoles, Juan, observó gracias a los espíritus como sería el Apocalipsis, para así poder redactar su libro e informar a la humanidad. En X vemos que Hinoto es una vidente que ve como en el futuro se desarrollaría el Apocalipsis.

2) Se menciona que Juan vio a una persona de cabello blanco como la nieve, con ojos como fuego, el cual sostenía a siete estrellas en una de sus manos. En X, Hinoto tiene el cabello blanco como la nieve, y ojos rojos, además de que reúne a los dragones del cielo, cada uno nacido bajo una de las siete estrellas.

3) Se menciona además que este ser tenía una espada de doble filo. En X, tenemos dos espadas gemelas, las cuales serán usadas en el Apocalipsis.

4) Se habla de un libro, el cual está cerrado con siete sellos, los cuales, al irse rompiendo, permitían a cada uno de los siete ángeles cumplir con su cometido, que iban desde muertes hasta destrucción. En X, los dragones del cielo son los siete sellos que buscan evitar la destrucción de la Tierra por parte de los siete ángeles.

5) Se habla de dos testigos, los cuales tienen el poder de cerrar el cielo para que no llueva, de cambiar las aguas en sangre, de castigar a la Tierra con plagas. En X, se habla de Kamui, quien tendrá que decidir el destino del planeta; además su estrella gemela, Fuuma, también tiene esta habilidad. Es decir, con un poco de variación, Kamui y Fuuma son los dos testigos.

6) La bestia aparecerá, apoderándose de muchas personas para ponerlas en contra de Dios, su marca personal es el número 666. En X, tenemos la computadora de Satsuki, que tiene el nombre clave 'BEAST', y su marca personal es el 666 precisamente.

7) Se habla de una mujer embarazada, quien dará a luz a un varón el cual gobernará con vara de hierro. En el caso de X, esta mujer es la madre de Kamui, quien daría a luz al que decidirá el destino del mundo.

8) Una de las tantas bestias de las que se hace referencia es un dragón. En X, tanto los siete sellos como los siete ángeles son también llamados dragones.

9) Se habla del castigo a la ciudad de la perdición, Babilonia. Previo a la historia de X, conocimos una historia ligada directamente con ésta, la historia se

llama Tokyo Babylon, la cual se podría traducir literalmente como Tokio Babilonia.

10) Muchas veces se habla de sexo-servidoras, las cuales son castigadas por sus pecados. Irónicamente en X, uno de los siete sellos es una sexo-servidora, Karen.

11) Se habla de un ser que monta un caballo blanco, que de su boca surge una espada para regir con vara de hierro. En X, el personaje de Arashi utiliza una espada la cual surge dentro de ella, sólo que por su brazo.

12) El día del juicio, donde todo terminaría, un mundo nuevo iniciaría. En X, el día prometido es el día del juicio, donde una nueva vida iniciaría, esto es después de que se cumpla el propósito de los dragones de la tierra.

-otros datos

1) La serie toma el nombre de X, al parecer, a partir de la palabra crucifixión.

2) En el manga Satsuki tiene un amplio conocimiento sobre el árbol de la vida, y sus componentes, el Sephiroth.

3) Los templos de donde Sorata, Arashi y Yuzuriha provienen, los templos de Kouya, Ise y Mitsumime, realmente existen en Japón.

Si tienen alguna pregunta, no duden en escribir a Giovanni Mantilla, E-Mail: himura1@starmedia.com

Nota: Si deseas adquirir la película X-1999, puedes consultar los catálogos on line de Neo Tokyo y Mangamanía en Bogotá, http://welcome.to/neo-tokyo y http://videomangamania.cjb.net respectivamente.

ANIME EN COLOMBIA

HISTORIA DEL ANIME EN COLOMBIA

Por: El Juez Yue
E-mail: unieva03@yahoo.com

Bienvenido nuevamente a "Anime en Colombia". En el número anterior hacíamos un recuento de cómo había llegado la animación japonesa a nuestras pantallas chicas, algunas series que habían sido transmitidas y el mal trato que recibían estos programas por parte de los canales nacionales. Para terminar este tema, veremos de una manera más desmenuzada los anime que han sido emitidos en nuestros país hasta el 2001 (@j@ esta lista no es exhaustiva). Se le agradece a los miembros de la RCO, Red Colombiana de Otaku, por suministrar esta información ^_^. Hasta la próxima edición!!!!...

Aquí están las series presentadas en Colombia en los últimos 20 años

Año	Anime	Canal
1982	Fuerza G (gotchaman)	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1982	Maco, la sirena enamorada	Telecaribe, Teleantioquia, (Promec) Cadena 1 Inravisión, Teve Andina
1983	Angel	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1984 1998	El Rey Arturo	(Audiovisuales) Cadena 1 Inravisión
1984	Meteoro	(RTI) Cadena 2 Inravisión
1985	Heidi	(Cinevisión) Cadena 2 Inravisión
1985	Marco	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión
1986	Capitán Centella	(Promec) Cadena 1 Inravisión
1987	Mazinger Z	(Punch) Cadena 2 Inravisión
1987	Robotech (Macross)	(Punch) Cadena 2 Inravisión
1987	Festival de los Robots	(Cinevisión) Cadena 1 Inravisión
1988 1995 1998	Candy Candy	(AMD TV) Cadena 2 Inravisión, Tele Café, Telecaribe, Teve Andina, Canal Capital
1988	José Miel	(Punch) Cadena 2 Inravisión
1988	Arvegas	(SAS TV) Cadena 1 Inravisión
1989	Doraemon	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión
1990-2001	Cuentos de los Hermanos Grimm	(Audiovisuales) Cadena 3 Inravisión, Canal Caracol
1990	Ulises 31	(Cempro) Cadena 2 Inravisión
1991 2000	El Duende Mágico	(Coestrellas) Cadena 1 Inravisión, Telecaribe
1993	Supercampeones	(Caracol) Cadena 1 Inravisión

	1994	Fiebre de Fútbol	(RTI) Cadena 1 inravision
	1995 1998	Caballeros del Zodíaco	Cadena 1 Inravisión, Canal Caracol
	1996 2000	Sailor Moon	(RTI) Cadena 1 y Canal A Inravisión
	1996 2001	Dragon Ball	Cadena 1 Inravisión, Canal Caracol
	1997	El Campeón	(Coestrellas) Canal A Inravisión
	1997	Street Fighter	(Jorge Barón TV) Canal Uno Inravisión
	1997	El Principito	(Provideo) Canal Uno Inravisión
	1997	Los Samurai Warriors	(RTI) Canal A Inravisión
T	1998	Los Super Campeones	(RTI) Canal A Inravisión
	1998	Los Robots Ninjas	Canal Caracol
	1998	El Pequeño Oso	(Provideo) Canal Uno
S	1999	Migati	Teleantioquia
	1999 2000	Ranma ½	Canal Caracol
U	1999 2000 2001	Las Guerreras Mágicas	Canal RCN
	1999 2001	Pokemon	Canal Caracol
N	1999	El Barón Rojo	Canal RCN
	1999 2001	Detective Conan	Canal RCN
A	1999 2000	Los Robotrabajadores	Señal Colombia Inravisión
	1999 2000	Dragon Ball Z	Canal Caracol
	1999	La Novicia Rebelde	Señal Colombia Inravisión
M	1999 2001	Zenki	(Telecolombia) Canal Uno Inravisión
	2000	Mojakco	Teleantioquia, Teve Andina, (Audiovisuales) Canal Uno Inravisión
I	2000 2001	Samurai X	Canal RCN
	2000	Dragon Ball GT	Canal Caracol
	2000 2001	Digimon	Canal Caracol
	2000 2001	Monster Rancher	Canal Caracol
	2001	Neon Genesis Evangelion	Canal Caracol, (RTI) Canal A Inravisión
	2001	Voltrom	Canal RCN
	2001	Están Arrestados	Canal RCN
	2001	Super Cerdita	Canal RCN
	2001	Las Aventuras de Orphen	canal RCN
	2001	Dinosaurio	canal RCN
	2001	Sakura Card Captors	Canal Caracol
	2001	Digimon 2	Canal Caracol
	2001	Magical Doremi	Canal Caracol

DE NUESTROS LECTORES

Ya hemos empezado a recibir la correspondencia de nuestros lectores, que bien!!!! ^_^, aquí está:

Julia Gineth Rincón, huriko@miraitrunks.zzn.com, nos escribe desde Bogotá. Ella nos envía un comentario acerca de la sección Nihongo de la **Tsunami** No. 1: "Chan es un sufijo, esto quiere decir, para los que no son muy buenos con la gramática, que se usa después de una palabra y en este caso después de un nombre. Este sufijo se usa entre mujeres, si son amigas, como forma cariñosa de trato; además, se usa para referirse a una niña y hasta hace poco se empezó a usar al referirse a los hombres cuando se refieren a los de menos de 14 años (aunque el sufijo apropiado es el -kun). Si le dice de esa forma, es decir –chan, a un joven tal vez no le guste ...".

Pilar Nova de Bogotá, otakumanga@hotmail.com, nos da su opinión: "Hola gente de **Tsunami**. Me gustaron mucho los reportajes porque son sencillos pero concisos. Es lo contrario de lo que pasa con la Dokan o Minami que tienen, como les digo yo, el efecto Cantinflas: mucho bla, bla, bla y nada de verdadera información. Lo mejor es que se hayan decidido y sobre todo, que se mantengan en la publicación".

René Cardozo de Bogotá, rcardozo@uol.com.co, nos dice: "En términos generales califico esta publicación como buena porque es hecha en Colombia, porque los temas tratados son muy buenos, porque se nota que las personas que la realizan saben de lo que hablan y porque hay que entender que es la primera".

Andrés Martínez de Bucaramanga, andybusy@yahoo.com, nos cuenta: "Konnichiwa. Saludos desde Bucaramanga. Soy Andrés Martínez, webmaster de Nakayoshi Manga & Anime Club. Me gustó mucho el ejemplar No. 1!!!..."

Esto es todo en nuestro correo amigos, no olviden, comentarios, opiniones, en fin, lo que quieran decirnos, escríbannos a nuestro e-mail **fanzine_otaku@otakumail.com** ^_^... Hasta la próxima edición de **Tsunami**, no lo olviden, 14 de mayo!!!... Mata ne!!!

INTERNET

Por: K-maguey
E-mail: josekmaguey02@icqmail.com

Continuamos este mes con mucho mas del j-anime en la Web, de calidad y en tu idioma ^_^.

TSUNAMI

Sailor Moon
http://www.geocities.com/smernesto

La Tumba de las Luciérnagas
http://orbita.starmedia.com/~hotaru01/

Dokho Anime Club (venta de material)
http://dohko.cjb.net

La Araucana de Ranma
http://52743055.home.icq.com

Animetal
http://www.animeta.cjb.net/

Sakura-Chan Web Site
http://galeon.com/sakurachannopage/

Kokoru Web
http://www.nachansite.com/kokoru/

El Mundo De Trunks
http://everything.at/trunks

Kaokenpa Web
http://www.geocities.com/kaokenpa/

Ranma 1/2 Por Todo México
http://www.geocities.com/tokyo/bay/6898/principal.html

Charlie's Anime Page
http://welcome.to/animecha

Animasters
http://animasters.com.ar/rank/index.html

Dragon Ball Argentina
http://www.dball.com.ar

Era Meiji
http://erameiji.metropoliglobal.com/

CREDITOS

Dirección
Tania Lucía Cobos

Revisión de Textos
Tania Lucía Cobos
Andrés Valencia

Investigación y Redacción
Erika Arévalo
Paola Bermúdez
Tania Lucía Cobos
José Armando Daza
Wilmer González
David Jaime
Ricardo Martínez
Mauricio Pantoja
Andrés Valencia

Diseño y Diagramación
Tania Lucía Cobos
David Jaime

Contacto
E-mail: fanzine_otaku@otakumail.com
Web site: http://otakubq.cjb.net
Bienestar Universitario – Univ. del Norte
Km5, Vía Antigua a Puerto Colombia
Barranquilla – Colombia

Asistente
Andrés Valencia

Impresión y Reproducción
Bienestar Universitario Uninorte
Gráficas San Martín

Distribución y Ventas
* Almacén Universitario KM5
Universidad del Norte
Km 5, Vía Antigua a Pto. Colombia
*

* B. O. C
E-mail: fanzine_otaku@otakumail.com
*

Publicidad
Tania Lucía Cobos

Colaboraciones
Aldo Ramos
Carlos Herrera
Giovanni Mantilla

Reconocemos y respetamos los respectivos derechos de autor y propiedad intelectual de cada una de las series aquí tratadas, incluyendo también textos de otras revistas tomados como apoyo. Las imágenes utilizadas son con la intención exclusiva de ilustrar los artículos. Hay libertad de reproducción y distribución de este fanzine, con la única condición de que se otorguen los créditos respectivos al grupo Barranquilla Otaku Club - B. O. C.

Copyright ® 2002
Publicación Mensual del Barranquilla Otaku Club
Universidad del Norte
Barranquilla - Colombia

TSUNAMI

BARRANQUILLA OTAKU CLUB

B.O.C - Grupo Estudiantil de Animación Japonesa de la Universidad del Norte en Barranquilla, Colombia.

http://otakubq.cjb.net

TE GUSTÓ ESTE FANZINE???... QUIERES COLABORAR????, DESEAS SUSCRIBIRTE???? O TAN SÓLO QUIERES QUE CONOZCAMOS QUE PIENSAS!!!

NO DUDES UN INSTANTE EN COMUNICARTE CON NOSOTROS!!!

E-mail: fanzine_otaku@otakumail.com

Espera TSUNAMI No. 4 a partir del 15 de Mayo del 2002

Barranquilla – Colombia